

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan yang telah penulis lakukan dari bab-bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan, antara lain :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran Biologi berbasis *Android* untuk SMA Negeri 4 Kota Jambi.
2. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran Biologi Berbasis *Android* ini diharapkan dapat membantu SMA Negeri 4 Kota Jambi dalam menjalankan aktifitas belajar mengajar siswa terutama bagi guru yang merasa terbantu dan lebih mudah dalam menjelaskan materi serta siswa yang menjadi lebih cepat dalam memahami pelajaran.
3. Aplikasi ini membantu pihak SMA Negeri 4 Kota Jambi diharapkan dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa sehingga cara belajar siswa menjadi lebih santai karena bisa menerapkan sistem belajar sambil bermain.
4. Aplikasi media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu para siswa yang sekiranya tidak dapat mengikuti pertemuan di kelas pada waktu siswa berhalangan karena siswa bisa membaca dan memahami materi tersebut di rumah.
5. Aplikasi media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan menu kuis atau latihan sehingga dapat membantu cara belajar baru bagi siswa sehingga cara belajar menjadi lebih segar dan efisien.

6. Aplikasi juga dilengkapi dengan menu video yang nantinya bisa digunakan oleh siswa untuk mengisi waktu luang, dan bukan bermaksud dengan menonton video disini siswa melakukan hal yang sia-sia, karena Video disini juga memiliki unsur pelajaran sehingga siswa bisa menambah wawasan tentang Biologi.

6.2 SARAN

Saran-saran yang dapat diberikan dalam perancangan aplikasi media pembelajaran Biologi berbasis *Android* ini adalah sebagai berikut:

1. Hendaknya para guru tidak menjadikan dengan adanya sistem ini beban mengajar guru menjadi hilang, karena peranan guru dalam proses belajar mengajar cukup penting oleh sebab itu diharapkan guru mampu menjelaskan inti materi yang terdapat pada materi dan bukannya menyuruh siswa belajar sendiri.
2. Pada saat belajar di kelas hendaknya para guru lebih memperhatikan cara belajar siswa dengan cara memberi perhatian lebih kepada siswa yang dirasa memiliki kemampuan yang kurang dibandingkan dengan yang lainnya.
3. Para siswa juga disarankan untuk dapat memanfaatkan aplikasi ini dengan maksimal dan bukannya digunakan sebagai alat bermain game saja, karena di dalam aplikasi juga terdapat menu materi.
4. Disarankan juga kepada pihak sekolah untuk melakukan update setahun sekali pada aplikasi terutama dengan konten isi soal kuis.